



## BONJOUR À TOI JEUNE MAGICIEN !

Tu as entre tes mains tout ce qu'il te faut pour apprendre tes premiers tours de magie et impressionner tes amis. Mais avant de commencer, voici quelques précieux conseils pour t'aider à faire tes premiers tours de magie... et pourquoi pas créer ton propre spectacle !

Entraîne-toi à faire plusieurs fois chaque tour de magie que tu veux présenter. Sois certain de le maîtriser à tous les coups avant de le présenter à ton public. Pense à inventer une petite histoire avant d'introduire ton numéro : cela va t'aider à capter ton audience.

Si tu ne sais pas quoi dire pendant un tour, ajoute ta touche personnelle. Ce peut-être ta blague préférée ou une citation. Ça va forcément plaire à ton public !

Quand tu te sens prêt à faire ton propre spectacle, sélectionne tes tours préférés et choisis un ordre pour les jouer. Cela t'évitera de réfléchir à ce que tu vas faire entre chaque tour. Tu pourras ainsi te concentrer pleinement sur la magie et sur ce que tu vas dire.

Même s'il est normal, le stress est inutile. Si tu t'es bien entraîné, il n'y aura pas de mauvaise surprise et tes spectateurs apprécieront autant que toi les tours de magie !

### La règle ultime :

**un bon magicien ne révèle jamais le secret de ses tours de magie.**

Même si un de tes meilleurs amis te le demande, tu dois le garder pour toi... sinon le tour n'est plus magique ;-)

Maintenant que tu connais ces astuces, tu as toutes les chances de devenir un grand magicien. Et n'oublie pas, **quand on prend du plaisir, la réussite n'est jamais loin... et la magie opère !**



# SOMMAIRE

## Gobelets Magiques

→ Pages 4-5

## Disques Magiques

→ Pages 6-7

## Magic Show

→ Pages 8-10

## Les Anneaux Magiques

→ Pages 11-12

## Cartes Svengali

→ Pages 13-15

## Balles Éponge

→ Pages 16-18

## 78 Tours de Magie Express

→ Pages 19-39

## 52 Cartes Illusion d'Optique

→ Pages 40-43

# Gobelets Magiques

Niveau Facile  
**7+**

## Effet

- A** Placez une boule sur le dessus du gobelet du milieu.
- B** Couvrez-le avec les 2 autres gobelets.
- C** Une passe magique...
- D** Levez les 3 gobelets, la boule est passée à travers le gobelet.

## Matériel

3 gobelets et 4 boules.



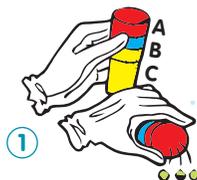
## Secret et Préparation

La 4<sup>ème</sup> boule est mise en avance dans le gobelet du milieu. Cette 4<sup>ème</sup> boule ne devra jamais être divulguée à vos spectateurs.



## Comment Procéder

- 1** Prenez les 3 gobelets dans votre main gauche et versez les 3 boules qui se trouveront dans le gobelet supérieur A.

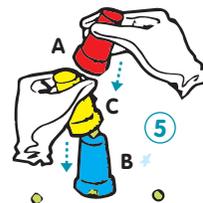
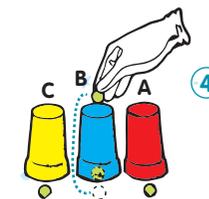


- 2** Prenez le gobelet C du dessous avec votre main droite et placez-le sur la table à l'envers.

- 3** De la même manière, placez le gobelet B puis le gobelet A. Pour éviter que la 4<sup>ème</sup> boule qui se trouve dans le gobelet B ne tombe, retournez-le rapidement avec un mouvement naturel afin de ne pas éveiller les soupçons de vos spectateurs.



- 4** Placez une à une les 3 boules devant les 3 gobelets et prenez la boule du milieu pour la mettre sur le gobelet B.

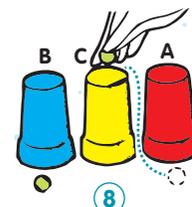
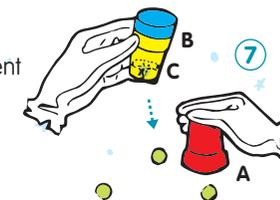


- 5** Couvrez le gobelet B avec les 2 autres gobelets.

- 6** Tapez sur le sommet des gobelets et levez-les pour montrer que la boule a inexplicablement traversé le gobelet pour se retrouver sur la table.



- 7** Remplacez les 3 gobelets sur la table comme précédemment mais en recouvrant la 1<sup>ère</sup> boule avec le gobelet du milieu. En commençant par le gobelet A puis le C puis le B. Il y a maintenant 2 boules sous le gobelet C.



- 8** Prenez la boule en face du gobelet A et posez-la sur le gobelet C et recouvrez le gobelet C comme précédemment (§ 5).

- 9** Tapez sur le sommet des gobelets et levez-les pour montrer qu'une boule a encore traversé le gobelet car il y a maintenant 2 boules sur la table.



- 10** Répétez l'opération avec la 3<sup>ème</sup> et dernière boule en la positionnant également sur le gobelet du milieu et montrez maintenant que les trois boules sont une à une passées à travers les gobelets.

Variante : Empilez 2 gobelets avant de placer la 3<sup>ème</sup> boule. Cette variante donnera l'impression que la boule a traversé 2 gobelets.

# DISQUES MAGIQUES



Niveau  
Moyen  
**8+**

## EFFET

Un spectateur va choisir secrètement un des 10 symboles figurant sur les 4 disques qui lui sont présentés. En lui présentant les 4 disques un par un le magicien va sans la moindre hésitation annoncer au spectateur le dessin qu'a choisi le spectateur.

## MATERIEL

4 disques en carton.

## SECRET

Chaque disque correspond à un chiffre (1, 2, 3 ou 4).  
Ce chiffre est indiqué par un code secret qui figure au dos de chaque disque.

## CODE SECRET

1  
étoile verte



Disque 1

2  
étoiles vertes



Disque 2

3  
étoiles vertes



Disque 3

4  
étoiles vertes



Disque 4

En additionnant les disques sur lesquels figurent le dessin du spectateur cela nous donne un chiffre de 1 à 10 selon le dessin choisi.

Etant donné que chaque dessin correspond à un chiffre, le magicien va pouvoir sans la moindre hésitation annoncer le dessin choisi par le spectateur.

Un moyen mémotechnique simple va te permettre d'associer chaque dessin à un chiffre.

*n°1*

la figurine jaune (le 1 du pouce)

*n°2*

les cerises (il y a 2 cerises)

*n°3*

le trèfle (il a 3 feuilles)

*n°4*

la chaise (elle a 4 pieds)

*n°5*

l'étoile (elle a 5 branches)

*n°6*

la baguette magique (il y a 6 étoiles)

*n°7*

le réveil (il indique 7H)

*n°8*

la pieuvre (elle a 8 tentacules)

*n°9*

le gâteau (il y a 9 bougies)

*n°10*

le dé (5+4+1 sur le dé)



Disque 1



Disque 2



Disque 3



Disque 4

# MAGIC SHOW



Niveau  
Moyen  
**8+**

## EFFET

En effeuillant un jeu magique, un magicien imprimé va s'animer et découvrir la carte qui avait été préalablement été choisie au hasard par un spectateur.

## MATERIEL



33 cartes « Magic Show »



un jeu de 32 cartes normales.

## SECRET

Au moment de faire choisir une carte au spectateur, vous devrez « forcer une carte ». C'est-à-dire que vous devez faire croire à votre spectateur qu'il vient de choisir librement une carte alors qu'il aura choisi, sans s'en apercevoir, la carte que vous vouliez lui faire prendre.

## PRÉPARATION

### 1 - Les cartes à jouer :

placez la carte que vous voulez faire choisir à votre spectateur en dernière position du jeu normal (par exemple le 10 de cœur).

### 2 - Les cartes Magic Show :

prenez la carte qui représente le magicien brandissant le 10 de cœur (carte N°13), inversez son sens et placez la en dernière position du jeu.

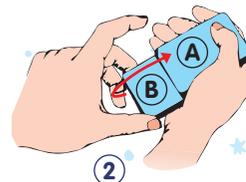
NB : Concernant le jeu « Magic Show », chaque cartes comporte sur sa deuxième moitié (tenue cachée lors de la présentation du tour) la dernière scène de l'animation représentant le magicien brandissant une des 32 cartes à jouer. Celles-ci sont toutes numérotée (au milieu et à gauche sur le rideau) pour vous permettre de replacer facilement la carte utilisée pour la dernière scène dans sa position originale.

## COMMENT PROCEDER

### PARTIE 1 - Comment forcer une carte

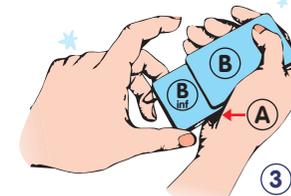
Des multitudes de forçage existent, nous vous indiquons ci-dessous l'un des plus efficaces et qui ne nécessite aucune dextérité particulière.

- 1 Prenez le jeu de carte « normal » préalablement préparé (avec par exemple le 10 de cœur en dernière position) et invitez un spectateur à choisir une carte. Pour cela, effectuez une série de coupes comme expliqué ci-dessous et demandez lui de vous arrêter quand il le désire.



- 2 Coupez en prenant entre le pouce et le majeur la partie inférieure du jeu (B) et posez la sur la partie supérieure (A) sans la lâcher.

- 3 Divisez le paquet (B) (que vous tenez toujours) en gardant seulement entre vos doigts sa moitié inférieure que nous appellerons (B<sub>inf</sub>) et posez celle-ci sur le jeu (A) + (B). Cette opération vous permet de donner l'illusion d'avoir effectué une nouvelle coupe alors qu'en réalité vous gardez toujours en main la partie inférieure du jeu.



- 4 Renouvelez l'opération en prenant à nouveau la partie inférieure de (B<sub>inf</sub>) pour la mettre sur le dessus du jeu et ainsi de suite.



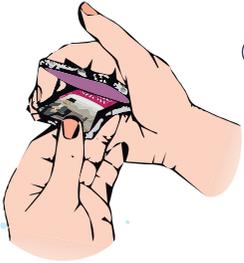
- 5 Lorsque le spectateur vous stoppera, montrez lui sans la regarder la dernière carte du paquet que vous avez en main. Il s'agira de la carte que vous aviez préalablement placée en dernière position du paquet (le 10 de cœur).

## IMPORTANT

Lors de la première coupe, la partie (B) doit contenir au minimum les 3/4 des cartes pour pouvoir être divisées plusieurs fois sans difficulté. Les coupes doivent être enchaînées sans temps mort et avec fluidité.

## PARTIE 2 - Annoncez une carte

- 1 Il ne vous reste plus maintenant qu'à prendre votre jeu « magique », préalablement préparé, et annoncer que le magicien imprimé sur le jeu va retrouver à l'intérieur de la malle la carte du spectateur !



- 2 Effeuillez le jeu comme sur le schéma ci-contre, la magicien va alors s'animer et va dans le dernier plan de la séquence brandir la carte du spectateur !

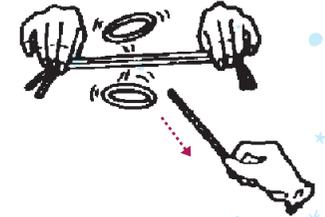


## LES ANNEAUX MAGIQUES

Niveau  
Moyen  
**8+**

### EFFET

Deux anneaux enfilés sur 2 cordons vont d'un coup de baguette magique passer au travers de la matière pour se retrouver entièrement libres entre les mains du magicien.



### MATERIEL

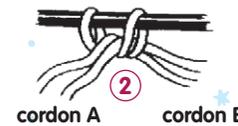
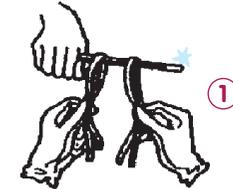
2 anneaux, 2 cordons, 1 baguette magique

### SECRET

Les 2 cordons sont noués autour de la baguette de manière à ce que les 2 anneaux se libèrent dès que le magicien enlève la baguette coincée entre les cordons.

### COMMENT PROCÉDER

- 1 Prenez les 2 cordons et faites les pendre autour de la baguette (schéma 1).



- 2 Rapprochez les 2 cordons l'un contre l'autre et faites un simple noeud entre eux (les 2 extrémités de chaque cordon se trouvent maintenant ensemble du même côté de la baguette).

*PS : Il est important de rapprocher les cordons l'un contre l'autre avant de faire le noeud afin que votre public ne réalise pas que les cordons ont été noués entre eux et que les extrémités de chaque cordon sont ensemble.*

- 3 Demandez à une personne du public de tenir les extrémités des cordons.

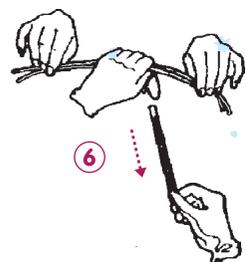


- 4 Enfilez un anneau sur les cordons de chaque côté de la baguette.

## CARTES SVENGALI

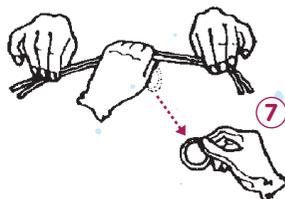


- 5 Prenez une extrémité d'un des deux cordons situés de chaque côté et faites un noeud. Une fois réalisé, demandez à votre spectateur de tirer très fort sur les cordons pour que tout le monde constate que les 2 anneaux sont grâce à cette précaution supplémentaire complètement emprisonnés au milieu des cordons.



- 6 Posez votre main gauche sur l'ensemble noué en tenant discrètement les 2 anneaux entre vos doigts et retirez la baguette. Dès que la baguette sera enlevée les nœuds que vous avez préalablement réalisés vont se défaire automatiquement.

- 7 Faites une petite passe magique avec la baguette au dessus de votre main gauche et enlevez un à un les 2 anneaux en faisant semblant de forcer sur les cordons.



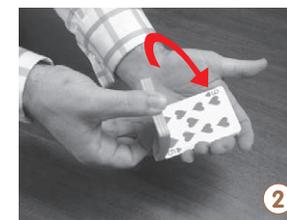
- 8 Posez les anneaux sur la table, frottez les cordons comme si vous vouliez les reconstituer et enlevez doucement votre main pour montrer que les nœuds ont disparu et que les cordons sont intacts !

### SECRET ET PRÉPARATION

La moitié du jeu est composée de cartes plus courtes et toutes identiques. Pour mettre en place le jeu, alternez une carte normale et une carte courte en prenant soin de commencer par une carte courte et de finir par une carte normale. Maintenant votre jeu est prêt.

### COMMENT UTILISER LE SECRET

En effeuillant le jeu de bas en haut (photo 1) toutes les cartes identiques sont invisibles (étant plus courtes, elles ne sont pas maintenues et tombent automatiquement avec les cartes longues).



Par contre, en effeuillant le jeu de haut en bas (photo 2) les cartes normales sont invisibles et seules les cartes identiques sont visibles.

### COMMENT PROCÉDER

Effeuillez le jeu en montrant bien que les cartes sont tout à fait normales et demandez au spectateur de stopper le jeu avec son doigt et de prendre la dernière carte tombée. Il choisira forcément une des cartes courtes (9 de cœur par exemple) car elles recouvrent automatiquement les cartes plus longues. Une fois la carte choisie, demandez au spectateur de la mémoriser et de la remettre au même endroit dans le paquet.

A partir de maintenant de nombreuses variantes sont possibles.

### Variante 1

Demandez au spectateur de sélectionner une seconde carte en procédant de la même manière. A sa grande surprise, il va choisir la même carte. Vous pourrez le faire recommencer autant de fois que vous le désirez, il tombera toujours sur le 9 de cœur.

### Variante 2

Faites une passe magique et montrez que la carte choisie au départ est maintenant sur le dessus du paquet. Reposez la carte sur le sommet du jeu et coupez en prenant les cartes entre le pouce et l'index dans le sens de la hauteur (voir photo ④). Après une autre passe magique, montrez que la carte est à nouveau sur le dessus du paquet.



### Variante 3

Avant de faire choisir une carte au spectateur, expliquez-lui que vous avez des dons de prédiction et inscrivez sur une feuille de papier «9 de coeur». Faites-le maintenant choisir sa carte et montrez-lui que votre prédiction était exacte.

### Variante 4

Demandez au spectateur la date de son anniversaire (ex 19 janvier), présentez-lui alors la 19<sup>ème</sup> carte qui correspondra à celle choisie au départ.

Étant donné que les nombres impairs correspondent aux cartes courtes, si le spectateur est né par exemple un 18 mars, comptez alors jusqu'à 18 et présentez-lui la carte suivante.

### Variante 5

Divisez le jeu en six (en prenant soin de prendre les cartes par le plus petit côté et entre le pouce et l'index). Demandez au spectateur de désigner un des 6 tas et de retourner la première carte. Elle correspondra à celle choisie au départ.



### Variante 6

Mélangez le jeu en effectuant plusieurs coupes, puis faites passer les cartes (faces cachées) une à une devant le spectateur en lui demandant de vous arrêter quand il le désire.

Si vous avez en main une carte courte au moment où il vous arrête, retournez-la pour montrer que c'est la carte qu'il avait choisie au départ. Si vous avez en main une carte longue, dites-lui qu'il a un don de voyance car la prochaine carte sera celle qu'il avait précédemment choisie.

### Variante 7

Faites défiler le jeu très lentement et demandez à votre spectateur de vous prévenir dès qu'il verra sa carte.

Lorsqu'il vous dira qu'il ne l'a pas vue, répondez-lui que c'est normal car elle se trouve maintenant dans votre poche. (Mettez une carte courte dans votre poche avant de commencer le tour).

### Variante 8

Reprenez la variante N°7 et expliquez au spectateur que la carte sortie de votre poche est magique car elle peut par simple contact transformer tout un jeu de cartes. Frottez alors la carte sur le dessus du paquet et mettez-la en dessous (pour cacher la carte normale). Effeuillez le jeu de haut en bas (voir fonctionnement) et le spectateur ne verra défiler que des cartes identiques.

### Variante 9

Pour cette variante et la suivante, il n'est pas nécessaire de faire choisir une carte au départ.

Séparez le paquet en 2 (en prenant les cartes suivant la photo ④).

Faites défiler un paquet de bas en haut pour montrer qu'il contient des cartes normales (toutes différentes) puis faites défiler l'autre paquet de haut en bas pour montrer qu'il ne contient que des 9 de coeur.

Invitez maintenant un spectateur à choisir une carte dans le paquet des 9 de coeur, il tombera sur une carte «normale». Invitez le ensuite à choisir une carte dans le paquet des cartes normales et il tombera alors sur un «9 de coeur».

### Variante 10

Distribuez une à une les cartes pour faire 2 tas bien distincts. Vous allez donc avoir un paquet composé de 9 de coeur et un autre composé de cartes toutes différentes. Faites choisir une carte dans chacun des deux paquets et demandez à votre spectateur de les mémoriser avant de les remettre en les inversant de paquet.

Il ne vous reste plus qu'à prendre en main les 2 jeux pour connaître les cartes que le spectateur avait choisies (le 9 de coeur va se retrouver mélangé aux cartes normales et la carte «normale» va se trouver au milieu d'un paquet constitué uniquement de 9 de coeur).



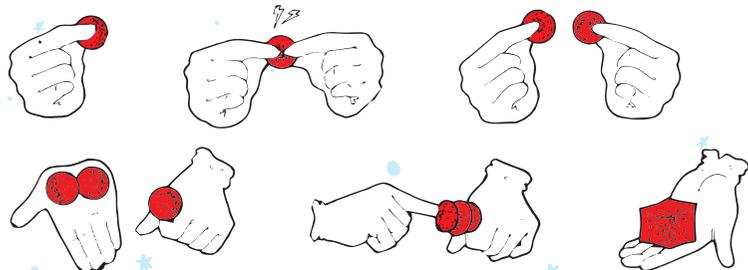
# BALLES ÉPONGE



Niveau  
Difficile  
**9+**

## EFFET

Une balle en mousse va se multiplier, disparaître, réapparaître dans la main d'un spectateur puis se transformer en cube.



## MATÉRIEL

Deux balles en éponge et un cube qui peut se transformer en une balle.



Note : Les balles et le carré sont fabriqués avec une mousse spéciale de très faible densité mais qui peut se déformer si elle reste trop longtemps compressée.

Il se peut qu'à l'ouverture du sac un des éléments en mousse soit déformé ce qui n'altère en rien son bon fonctionnement.

Pour redonner sa forme originale au cube et aux balles il suffit de les laisser tremper dans l'eau une dizaine de minutes, de l'essorer en la pressant dans votre main et de la laisser sécher.

## SECRET

Les balles sont en mousse de très faible densité.

En les écrasant, elles perdent leurs volumes et peuvent être facilement dissimulées.

Le cube est creux et peut se transformer en balle en le retournant.

## PRÉPARATION

1 - Transformez le cube en balle et mettez-la dans votre poche.



2 - Dissimulez une balle dans votre poing en l'écrasant entre le pouce et l'index.

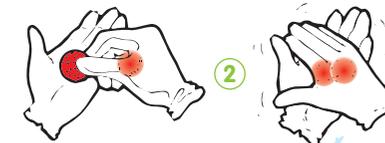
## COMMENT PROCÉDER

### PARTIE 1

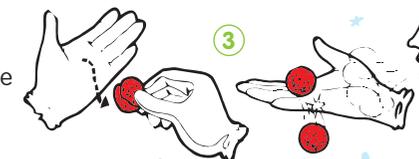
1 Présentez à votre public une balle (une 2<sup>ème</sup> balle est dissimulée dans votre poing comme indiqué dans la préparation).



2 Placez la balle dans votre main gauche et frottez vos deux mains ensemble pour déposer la balle secrète avec la première.



3 Prenez avec votre main droite les deux balles en les comprimant (les spectateurs auront l'impression de ne voir qu'une seule balle). Ouvrez votre main en soufflant pour laisser apparaître 2 balles.



### PARTIE 2

La 2<sup>ème</sup> partie très spectaculaire nécessite de la pratique. Vous allez apprendre ce que l'on appelle dans le monde de la magie un «faux dépôt».

Cet exercice est sans conteste la partie la plus difficile de ce tour mais aussi de toute notre collection!

Il est conseillé de vous entraîner par tranche de 5 à 10 minutes maximum, 2 fois par jour pendant toute une semaine.

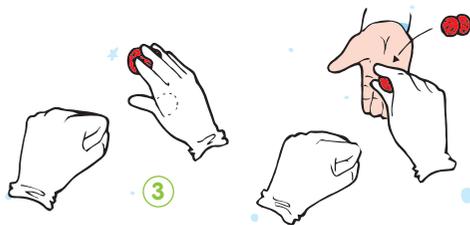
Ne vous découragez surtout pas car une fois assimilé ce tour vous donnera d'immenses satisfactions et vous permettra de franchir une étape importante dans le monde de la magie.



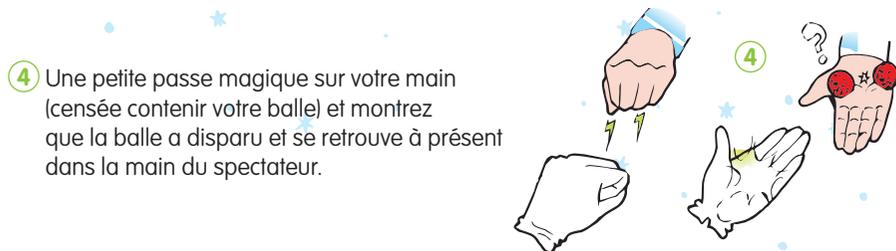
1 Pincez une balle entre le majeur et l'auriculaire et entraînez-vous à la faire passer dans votre poing en la bloquant entre la base du pouce et le majeur. Répétez ce mouvement jusqu'à ce que vous l'ayez parfaitement assimilé.



② Faites semblant de déposer la balle dans votre main gauche en utilisant l'exercice précédent.



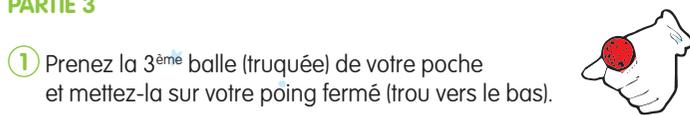
③ Prenez la balle restée sur la table et donnez-la à votre spectateur (vous lui donnez en fait les 2 balles). Demandez-lui de serrer son poing très fort (il ne pourra ainsi sentir les 2 balles).



④ Une petite passe magique sur votre main (censée contenir votre balle) et montrez que la balle a disparu et se retrouve à présent dans la main du spectateur.

### PARTIE 3

① Prenez la 3<sup>ème</sup> balle (truquée) de votre poche et mettez-la sur votre poing fermé (trou vers le bas).



② Pressez les balles avec votre index qui vont s'enfoncer dans la balle truquée qui va se retourner et laisser apparaître un cube.



## 78 TOURS DE MAGIE EXPRESS



Niveau  
Moyen  
8+

### TOUR 1

Comment faire tenir deux personnes sur une petite feuille de papier journal sans qu'elles ne se touchent?

#### MATÉRIEL

Une feuille de papier journal ordinaire.

#### SOLUTION

Mets une feuille de papier journal sous une porte et place une personne de chaque côté de la porte. Demande leur de tenir en équilibre sur le journal en s'aidant si besoin avec la poignée.

#### MATÉRIEL

Une allumette, une bouteille vide et une pièce.

#### SOLUTION

Casse l'allumette en deux sans séparer les deux morceaux et forme un "V".

Pose l'allumette sur le goulot de la bouteille et place une pièce de monnaie sur l'allumette. Fais tomber quelques gouttes d'eau sur l'angle de l'allumette. La réaction de l'eau sur le bois va alors faire s'écarter les deux morceaux de l'allumette et la pièce va tomber dans la bouteille sans que



### TOUR 2

Comment transformer 10 allumettes en une, sans utiliser de colle ou tout autre accessoire?



#### MATÉRIEL

10 allumettes.

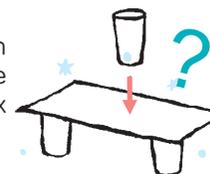
#### SOLUTION

Forme le mot "une" avec les allumettes.



### TOUR 5

Comment faire tenir un verre sur une feuille de papier posé sur deux verres ?

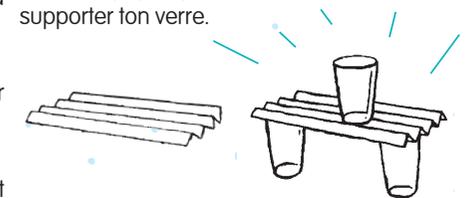


#### MATÉRIEL

Une feuille de papier et 3 verres.

#### SOLUTION

Plie la feuille de papier en accordéon et place la sur les deux verres. Grâce à ton pliage la feuille de papier peut maintenant supporter ton verre.



### TOUR 3

Comment mettre en équilibre une pièce sur la tranche d'un billet?

#### MATÉRIEL

Un billet de banque ou une feuille de papier et une pièce.

#### SOLUTION

Plie 2 fois le billet comme sur le schéma et pose ta pièce sur l'angle.



### TOUR 4

Comment faire tomber la pièce dans la bouteille sans toucher l'allumette cassée en deux?

### TOUR 6

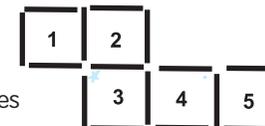
Comment transformer 5 carrés en 4 ?

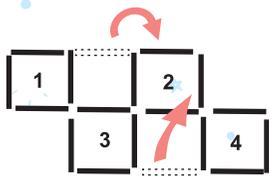
#### MATÉRIEL

16 allumettes.

#### SOLUTION

Place les allumettes comme ci-contre pour obtenir 5 carrés. Déplace les 2 allumettes comme ci-dessous.





### TOUR 7 |

Comment retirer un glaçon de l'eau sans toucher le récipient, le glaçon et l'eau?

#### MATÉRIEL

Un récipient, un glaçon, un fil de coton et de l'eau.

#### SOLUTION

Pose sur une table un récipient d'eau avec un glaçon.

Prends le fil, laisse le pendre sur le glaçon et saupoudre le de sel. Le fil est maintenant soudé sur le glaçon.

Tu n'as plus qu'à lever le fil pour retirer le glaçon de son récipient.



### TOUR 8 |

Comment enlever une feuille de papier placée sous le goulot d'une bouteille sans toucher et sans faire tomber la bouteille?

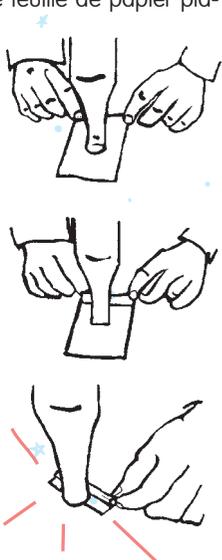
#### MATÉRIEL

Une bouteille et une feuille de papier.

#### SOLUTION

Pose une feuille de papier à plat sur la table et place au centre de ta feuille une bouteille à l'envers.

Prends l'un des bords de ta feuille et roule la comme si tu voulais faire un tube.



Lorsque tu arriveras contre la bouteille, continue le mouvement sans toucher la bouteille avec tes doigts.

Le papier va en s'enroulant pousser la bouteille vers le bord du papier. Continue d'enrouler ta feuille jusqu'à pousser la bouteille hors du papier.

### TOUR 9 |

Comment former 4 triangles avec 6 allumettes?

#### MATÉRIEL

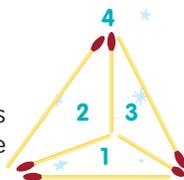
6 allumettes.

#### SOLUTION

① Avec les trois premières allumettes, fais un triangle à plat sur la table.

② Forme une pyramide au dessus du triangle avec les trois autres allumettes.

Les trois faces de la pyramide formeront en plus du triangle de la base, trois nouveaux triangles dans l'espace.



### TOUR 10 |

Comment arriver à tous les coups à faire tomber des cartes à l'intérieur d'un chapeau ou d'un récipient sans jamais rater sa cible?

#### MATÉRIEL

Des cartes à jouer et un récipient.

#### SOLUTION

Il suffit de positionner les cartes à plat (c'est à dire parallèle au sol) avant de les lâcher. De cette manière la carte descendra en ligne droite sans changer de trajectoire!



### TOUR 11 |

Comment retirer une carte placée entre une pièce de monnaie et ton doigt sans toucher, sans déplacer et sans faire tomber la pièce?

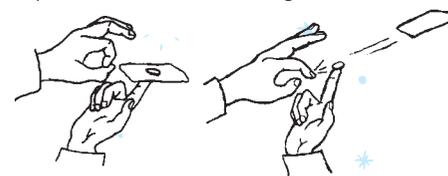
#### MATÉRIEL

Une carte à jouer et une pièce.

#### SOLUTION:

Il suffit de donner une pichenette assez forte sur l'un des côtés de la carte.

La carte va alors s'envoler laissant la pièce en équilibre au bout de ton doigt.



### TOUR 12 |

Comment repousser contre les parois d'un bol du poivre en suspension dans l'eau?

#### MATÉRIEL

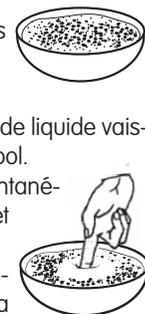
Un bol, du poivre et quelques gouttes de liquide vaisselle.

#### SOLUTION:

Enduis secrètement ton doigt de liquide vaisselle et place le au milieu du bol.

Le poivre va par réaction instantanément s'éloigner de ton doigt et venir contre la paroi du bol.

Tes spectateurs pourront essayer mais cela ne marchera pas.



### TOUR 13 |

Comment faire pour que les 3 gobelets se retrouvent à l'envers sur la table en déplaçant les gobelets 2 par 2 et côte à côte en trois coups?

#### MATÉRIEL

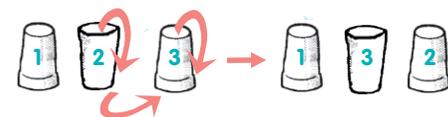
3 gobelets.

#### SOLUTION:

① Place les gobelets comme sur le schéma (le gobelet du milieu est retourné).



② Retourne les gobelets 2 et 3 et dans le même mouvement, inverse les de place.



③ Retourne maintenant les gobelets 1 et 3.



④ Et enfin retourne les gobelets 2 et 3.



⑤ Les 3 verres sont maintenant à l'endroit. Retourne le verre du milieu et défie tes spectateurs de réaliser la même opération.

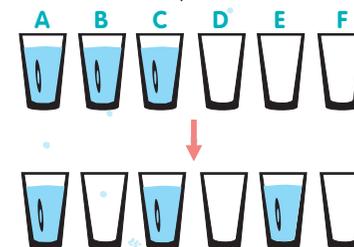
Rappelle leur qu'ils doivent déplacer les verres 3 fois, qu'ils doivent les déplacer 2 par 2 et qu'ils doivent toujours déplacer les verres qui se trouvent côte à côte.

Tes spectateurs ne pourront y arriver car en retournant le verre du milieu ils ne commencent pas le tour dans la même configuration que la tienne.

Tu as commencé avec un verre à l'endroit alors que tes spectateurs vont commencer avec 2 verres à l'endroit.

### TOUR 14 |

Essaie de positionner les 6 verres afin d'obtenir en alternance un verre plein et un verre vide en ne touchant qu'à un seul verre.



#### MATÉRIEL

6 gobelets en plastique.

#### SOLUTION:

Il te suffit de prendre le verre B et de verser l'eau qu'il contient dans le verre E. Il y aura ainsi un verre plein, un verre vide, un verre plein, etc, etc...

### TOUR 15 |

Peux-tu me dire combien de pièces de 5 centimes d'Euro j'ai besoin pour faire une pile de pièces correspondant à la même hauteur que cette pièce?

Pour te donner toutes tes chances nous te laissons une marge d'erreur de 2 pièces.

#### MATÉRIEL

14 pièces de 5 centimes.

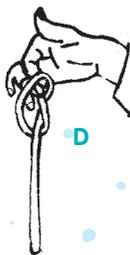
#### SOLUTION

Il faut 13 pièces!

Personne n'imaginera qu'il faut autant de pièces pour arriver à la même hauteur et plus tu feras le tour avec des pièces fines plus le résultat sera impossible à trouver.



qui entoure ton index, ton majeur et ton annulaire le long de tes doigts (schéma D).



④ Le nœud est maintenant fait (schéma E)!

### TOUR 18 |

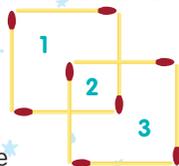
Comment faire 3 carrés avec seulement 8 allumettes?

#### MATÉRIEL

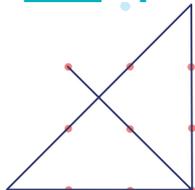
8 allumettes.

#### SOLUTION

Fais 2 carrés et positionne les l'un sur l'autre comme sur le schéma pour obtenir un 3<sup>ème</sup> carré au centre.



### TOUR 16 |



Comment relier les 9 points en quatre lignes sans lever le stylo, en ne faisant passer qu'une seule ligne sur chaque point et en partant du cercle en haut à gauche?

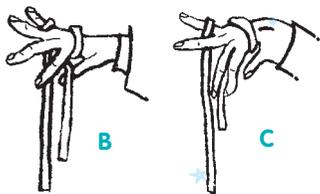
### TOUR 17 |



Comment faire un nœud d'une seule main?

① Place la corde sur ta main comme indiqué sur le schéma A.

② Pivote ta main vers toi afin d'attraper entre l'index et le majeur la corde



qui passe derrière ta main (schéma B et C).

③ Laisse maintenant descendre la boucle

### TOUR 19 |

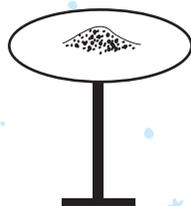
Comment enlever du poivre mélangé à du sel?

#### MATÉRIEL

Du poivre et du sel et un peigne en plastique.

#### SOLUTION

Prends ton peigne et frotte le contre tes vêtements pour le charger en électricité électrostatique. Passe le peigne au dessus du tas, le poivre plus léger que le sel sera.



### TOUR 20 |

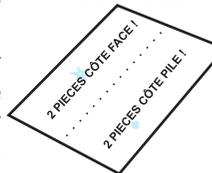
Comment faire pour avoir 2 pièces côté face et 2 pièces côté pile de part et d'autre d'une feuille délimitée par un trait avec seulement 3 pièces?

#### SOLUTION

Place une pièce du côté face à droite du trait et une pièce du côté pile à gauche du trait.

Place ensuite la 3<sup>ème</sup> pièce à la verticale, la tranche alignée sur le trait, son côté face vers la pièce qui est du côté face et son côté pile vers la pièce du côté pile.

#### AVEC 3 PIÈCES



### TOUR 21 |

Essaie de plier une feuille en deux puis encore en deux etc, etc...

Et cela plus de sept fois de suite.

Tu as le droit de prendre la feuille de la grandeur que tu veux.

#### SOLUTION

Ce défi paraît cette fois-ci facile et pourtant il est impossible de plier plus de 7 fois n'importe quel morceau de papier quelque soit sa grandeur ou son épaisseur.

Une feuille pliée en 7 donne dépliée 256 petits rectangles, pour plier la feuille en 8 il faudrait pouvoir plier tous ces 256 petits rectangles par 2.

Essaie, c'est impossible!

### TOUR 22 |

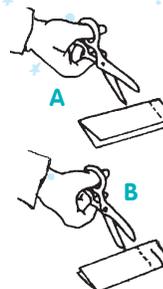
Comment faire passer une feuille de papier à travers ton corps?

#### MATÉRIEL

Une feuille de papier.

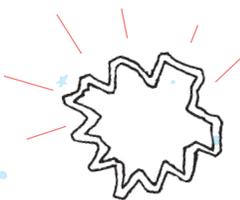
#### SOLUTION

Plie la feuille en deux et coupe la alternativement à l'aide d'un ciseau comme indiqué sur les schémas A et B.



Déplie légèrement la feuille (schéma C) et coupe les jointures du centre (schéma D) en laissant les côtés attachés (schéma E).

Ecarte la feuille qui forme maintenant un cercle et qui te permettra de passer tout ton corps au travers.



### TOUR 23 |

Comment faire passer une pièce de 2 € à travers un trou plus petit sans déchirer la feuille de papier?

#### MATÉRIEL

Une feuille de papier avec un trou d'environ 2 cm de diamètre que tu auras préalablement découpée et une pièce de 2 €.



#### SOLUTION

Plie le papier en 2 comme sur le schéma ci-contre et pose la pièce dans le trou trop petit.



Soulève les deux extrémités de la feuille comme indiqué sur le schéma et la pièce passera au travers du trou sans déchirer ton papier.

### TOUR 24 |

Comment enlever une bandelette de papier retenue par une pièce sur le goulot d'une bouteille, sans toucher ni faire tomber la pièce?

#### MATÉRIEL

Une bouteille, une bandelette de papier et une pièce de monnaie.

#### SOLUTION

Donne un coup sec avec la tranche de ta main comme un Karatéka au centre de la bandelette. Très simple mais terriblement efficace!



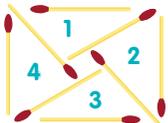
### TOUR 25 |

Comment faire deux carrés et 4 triangles avec 8 allumettes ?

**MATÉRIEL**  
8 allumettes.

#### SOLUTION

Tu peux voir sur le schéma les 4 triangles numérotés et 2 carrés (le premier au centre du schéma et le second qui constitue le pourtour du schéma).



### TOUR 26 |

Comment faire tenir une allumette en équilibre sur ton pouce ?

**MATÉRIEL**  
Une allumette.

#### SOLUTION

Plie légèrement ton pouce et repère le plus gros pli sur l'articulation.

Place l'allumette à l'endroit précis du pli.

Tends ton articulation et la base de l'allumette va alors rester coincée entre le pli de ton pouce.



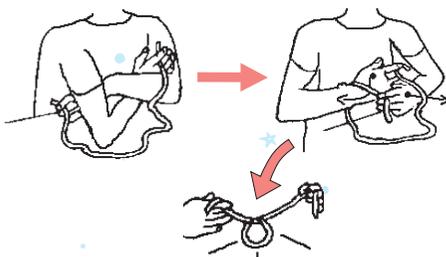
### TOUR 27 |

Comment faire un noeud sur une corde sans que tes mains ne lâchent à aucun moment les 2 extrémités de la corde ?

**MATÉRIEL**  
Une corde.

#### SOLUTION

Croise les bras et tiens les deux extrémités de la corde entre tes doigts. Tu pourras ainsi en décroisant tes bras faire un noeud sans lâcher la corde.



### TOUR 28 |

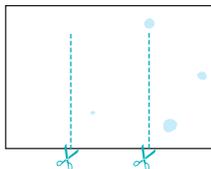
Comment séparer 3 morceaux de papier en tenant une feuille par ses coins ?

**MATÉRIEL**  
Une feuille de papier que tu auras préalablement prédécoupée comme sur le schéma.

#### SOLUTION

Les spectateurs penseront que cela est très facile mais en fait il n'ont aucune chance d'y arriver !

Il est impossible de séparer plus de deux morceaux à la fois. La solution est de mettre le morceau du milieu dans ta bouche et de tirer sur les deux coins de la feuille.



### TOUR 29 |

Sur la table 15 allumettes alignées, la personne qui prendra la dernière allumette selon la règle ci-dessous sera le perdant.

Le jeu se joue à deux. Chaque personne joue à tour de rôle et peut prendre entre 1 et 3 allumettes à chaque fois. Celui qui prendra la dernière allumette perdra la partie.

#### SOLUTION

Il y a 4 allumettes-clé la 2<sup>ème</sup>, la 6<sup>ème</sup>, la 10<sup>ème</sup> et la 14<sup>ème</sup>. Pour gagner à tous les coups, tu dois prendre suffisamment d'allumettes pour l'arrêter sur la 2<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, 10<sup>ème</sup> et 14<sup>ème</sup> allumette.

Par exemple, si le spectateur commence et prend par hasard les 2 premières allumettes, tu devras l'arranger pour prendre la 6<sup>ème</sup>. Ainsi il te sera ensuite facile de prendre la 10<sup>ème</sup> puis la 14<sup>ème</sup> empêchant à coup sûr ton adversaire de gagner.



### TOUR 30 |

Ce défi va te permettre de gagner plein de bonbons.

Parie un bonbon avec un ami qu'il est incapable de répondre "oui" à trois questions que

tu vas lui poser à propos du bonbon faisant l'objet du pari.

S'il gagne il empochera le bonbon, s'il perd il devra te donner un bonbon.

De plus, peu importe la vraie réponse, il suffira qu'il réponde "oui" à chaque question.

#### SOLUTION

**Question 1 :** Est-ce que l'enjeu du pari est un bonbon ?

Il répond OUI, pas de problème.

**Question 2 :** Est-ce que tu es sûr de perdre ?

Il répond OUI, pour pouvoir gagner, bien joué !

**Question 3 :** Est-ce que tu es prêt à échanger deux bonbons contre le bonbon que tu vas gagner ?

S'il répond OUI, il va gagner un bonbon mais devra l'en donner 2.

S'il répond NON, il a perdu son pari et devra te donner un bonbon.

### TOURS AVEC UN JEU DE CARTES

Pour réaliser les tours suivants, tu as besoin d'un jeu de cartes (non fourni).

### TOUR 31 |

Prends une carte de chaque valeur du jeu de l'As au Roi (soit 13 cartes).

Classe les secrètement par ordre de valeur en commençant par l'As et en finissant par le Roi sur le dessus du paquet.

Prends ton jeu préparé et coupe le plusieurs fois devant tes spectateurs.

Donne alors ton paquet de cartes à une personne du public en regardant discrètement la dernière carte du paquet et demande lui de transférer une à une du dessous du paquet jusque sur le dessus autant de cartes qu'elle le désire à l'abri de tous les regards indiscrets.

Si par exemple la dernière carte du paquet était le 6. Il te suffit maintenant de prendre la 6<sup>ème</sup> carte de ton paquet et de la retourner.

Sa valeur indiquera précisément le nombre de cartes que ton spectateur avait transféré dans ton paquet. Incroyable non ?

### TOUR 32 |

Prends un jeu de cartes et mélange le paquet. Une fois fait, regarde discrètement la carte du dessous et mémorise la (exemple : la dame de cœur).

Demande à une personne de choisir une carte sans te la montrer.

Place la sur le dessus du paquet et coupe le jeu plusieurs fois pour bien perdre la carte de ton spectateur.

Ouvre le jeu en éventail et recherche la dame de cœur que tu avais repérée secrètement au début du tour.

La carte située sur la droite de la dame est la carte à découvrir.

Sors la carte du jeu et montre que tu as retrouvé sans aucun problème la carte de ton spectateur.



### TOUR 33 |

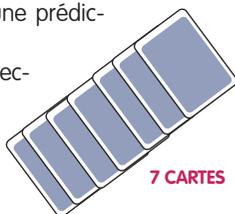
Sors à l'avance d'un jeu de 52 cartes, les 4 sept ainsi que 7 cartes quelconques que tu poses sur la table en deux paquets séparés retournés.



Présente aux spectateurs un papier plié sur lequel tu annonces avoir écrit une prédiction.

Demande à un spectateur de désigner l'un des paquets.

Fais lui ouvrir le papier sur lequel est écrit : "Tu choisiras le paquet de 7".



S'il a choisi le paquet de 4 cartes, montre lui qu'il s'agit d'un paquet contenant les 4 sept alors que l'autre ne contient que des cartes différentes.

S'il a choisi le paquet de sept cartes, montre lui qu'il y a bien sept cartes dans le paquet alors que l'autre ne contient que 4 cartes.

### TOUR 34 |

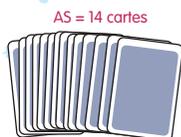
Demande à une personne du public de choisir secrètement 3 cartes dans le jeu de 52 cartes et de les additionner.

Chaque carte correspond à une valeur. Par exemple l'As représente 1, le deux représente 2, le trois représente 3, etc, etc...

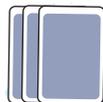
le valet représente 11, la dame 12, et le roi 13. Si le spectateur a choisi un As, un 8 et une dame par exemple son total sera 21.

Ensuite, sur chaque carte choisie, demande à ton spectateur de rajouter à la valeur de sa carte autant de cartes nécessaires pour atteindre le chiffre 15.

Dans l'exemple si la 1<sup>ère</sup> carte est un As, le spectateur va ajouter par dessus sa carte 14 autres cartes, pour le 8 il va rajouter 7 cartes et pour la dame 3 cartes.

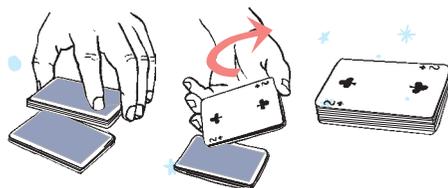


Le paquet de cartes non utilisées est remis au magicien. Valet = 3 cartes



En comptant le nombre de cartes restantes et en soustrayant le chiffre 4 au total obtenu tu vas pouvoir instantanément connaître la valeur des trois cartes que le spectateur avait additionné au début du jeu.

Dans l'exemple le spectateur va te remettre 25 cartes. Soustrais 4 à 25 soit un total de 21. Il s'agit précisément du total des 3 cartes du spectateur.



### TOUR 35 |

Prends le jeu de cartes, coupe et retourne la moitié du jeu face en l'air. Les deux côtés du paquet sont maintenant constitués de cartes visibles.

Montre le jeu comme sur le schéma ci-dessous en indiquant la 1<sup>ère</sup> carte du jeu (dans l'exemple le 2 de trèfle) et profite-en pour regarder la carte face à toi (dans l'exemple le 7 de trèfle).

Mets le jeu dans ton dos, prends la carte que tu viens de regarder secrètement (le 7 de trèfle) et place la, face visible, de l'autre côté du paquet.

Brandis alors le paquet devant tes spectateurs et annonce la carte qu'ils voient "7 de trèfle". Profites-en pour regarder la carte qui est face à toi et qui sera la prochaine carte à annoncer. Recommence l'opération autant de fois que tu le veux et tu donneras ainsi l'impression de connaître par cœur l'ordre de tout ton jeu de cartes.

1- Le spectateur voit la carte annoncée par le magicien

2- Le magicien voit la carte qu'il devra annoncer au coup suivant



### TOUR 36 |

Prends le jeu de cartes préalablement préparé (avec par exemple le 10 de cœur en dernière position) et invite un spectateur à choisir une carte.

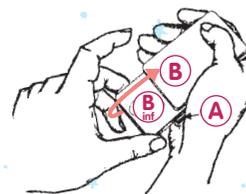


Pour cela, effectue une série de coupes comme expliqué ci-contre et demande lui de l'arrêter quand il le désire.



Coupe le en prenant entre le pouce et le majeur la partie inférieure du jeu (B) et pose la sur la partie supérieure (A) sans la

Divise le paquet (B) (que tu tiens toujours) en gardant seulement entre tes doigts sa moitié inférieure que nous appellerons (B<sub>inf</sub>) et pose celle-ci sur le jeu (A + B).



Cette opération te permet de donner l'illusion d'avoir effectué une nouvelle coupe alors qu'en réalité tu gardes toujours en main la partie inférieure du jeu.

Renouvelle l'opération en prenant à nouveau la partie inférieure de (B<sub>inf</sub>) pour la mettre sur le dessus du jeu et ainsi de suite.

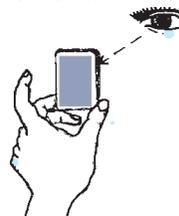
Lorsque le spectateur te stoppera, montre lui sans la regarder la dernière carte du paquet que tu as en main.

Il s'agira de la carte que tu avais préalablement placée en dernière position du paquet (le 10 de cœur).

**IMPORTANT :**  
LORS DE LA PREMIERE COUPE LA PARTIE (B) DOIT CONTENIR AU MINIMUM LES 3/4 DES CARTES POUR POUVOIR ÊTRE DIVISEE PLU-

SIEURS FOIS SANS DIFFICULTE.  
\* LES COUPES DOIVENT ÊTRE ENCHAINÉES SANS TEMPS MORT ET AVEC FLUIDITE.

Il ne te reste plus maintenant qu'à mélanger ton jeu de cartes avant d'annoncer comme par miracle la carte que venait de choisir ton spectateur.



### TOUR 37 |

Prépare secrètement le jeu en positionnant sur le dessus du paquet le 7 de trèfle sur le 8 de trèfle et sur le dessous le 7 de cœur puis en dernière position le 8 de cœur.

Prends ton paquet de cartes en main et montre la carte du dessous et du dessus à tes spectateurs (il s'agira du 7 de trèfle et du 8 de cœur).

Place les deux cartes au milieu de ton jeu, égalise ton paquet et prends le entre le pouce et ton index comme sur le schéma ci-contre.



Secoue ta main afin de faire tomber toute les cartes sauf les cartes qui sont en contact avec tes doigts.

Il ne te reste plus maintenant dans ta main que la carte inférieure et la carte supérieure du paquet. Avec la vitesse du mouvement tes spectateurs ne pourront pas voir que tu as gardé en main la 1<sup>ère</sup> et la dernière carte du jeu.



Montre alors les deux cartes, il s'agit du 7 de cœur et du 8 de trèfle.

Tes spectateurs seront époustouffés de la manière dont tu as pu récupérer les 2 cartes perdues au milieu du jeu et ne s'apercevront pas que tu leur montres en fait le 7 de cœur et le 8 de trèfle au lieu du 7 de trèfle et du 8 de cœur que tu avais mis au milieu du jeu.

### TOUR 38 |

Sors de ton paquet les As, les rois, les dames et les valets et forme un petit paquet en plaçant les 4 As ensemble sur le dessus suivi des 4 rois puis des 4 dames et enfin des 4 valets.

Distribue les cartes une par une face visible en formant 4 tas différents.

Tes 4 tas sont composés maintenant de 4 cartes de valeurs différentes.

Reprends ensuite chacun des paquets et place les, les uns sur les autres sans changer l'ordre des cartes.

Distribue une nouvelle fois les cartes une à une pour former 4 tas. Tu devras cette fois-ci distribuer les cartes face cachée.

Une fois fait, retourne les paquets pour montrer que les 4 tas sont maintenant tous composés de cartes de la même valeur. Les 4 As, les 4 rois, les 4 dames et les 4 valets sont regroupés ensemble comme par magie.

### TOUR 39 |

Place les 4 As en dernière position sous ton jeu. Place le jeu sur la table et demande à un spectateur de couper où il le désire.

Prends en main la partie inférieure (celle qui contient les As) et distribue les une à une face cachée en faisant 4 paquets bien distincts. Une fois que toutes les cartes ont été distribuées, retourne les 4 premières cartes de chacun des paquets, il s'agit comme par miracle des 4 As !

### TOUR 40 |

Tu vas pour ce tour prendre uniquement les rois et les reines du jeu.

Place les rois ensemble dans l'ordre suivant (coeur, carreau, trèfle et pique).

Place les dames sur le paquet de rois dans le même ordre que les rois (coeur, carreau, trèfle et pique).

Demande à un spectateur de couper le paquet autant de fois qu'il le désire.

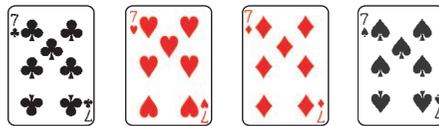
Prends le paquet et amène-le dans ton dos pour le couper en son milieu. Pose sur la table deux paquets constitués de 4 cartes.

Retourne les deux premières cartes des paquets. Il s'agit d'un roi et d'une reine de la

même famille. Continue avec les 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> cartes des deux paquets et à chaque fois comme par miracle les deux cartes tirées seront un roi et une reine de la même famille !

### TOUR 41 |

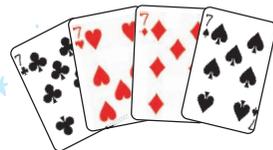
Prends les 4 sept du jeu et positionne les tous dans le même sens, le septième index vers le haut (voir schéma).



Présente les 4 sept en éventail face cachée à ton public et fais choisir une carte.

Une fois que ton spectateur a choisi sa carte, demande lui de la regarder attentivement afin qu'il s'en souvienne et profite-en pour tourner discrètement le paquet de 180°.

Demande lui maintenant de remettre sa carte avec les 3 autres et de mélanger les cartes.



Il ne te reste plus maintenant qu'à reprendre les 4 sept en main. La carte qui est à l'envers (le sept de coeur) est la carte choisie par ton spectateur.

### TOUR 42 |

Fais un éventail face cachée et demande à une personne du public de choisir une carte. Pose ton paquet de cartes sur la table et prends en main la moitié des cartes environ.

Demande à ton spectateur de remettre sa carte sur le paquet que tu tiens en main.

Reprends la moitié du jeu qui est sur la table et place la sur le dessus du paquet qui est dans ta main. Profite de cette opération pour regarder discrètement la dernière carte de ce paquet.

Étale alors le jeu sur la table de gauche à droite, et sors du paquet la carte située à la droite de la carte tu avais, quelques secondes plus tôt, mémorisée.

Il s'agira précisément de la carte du spectateur.

## TOURS AVEC OBJETS USUELS

### TOUR 43 |

#### EFFET

Tu vas deviner si la pièce dissimulée sous la main du spectateur est du côté face ou du côté pile.

#### MATÉRIEL

5 pièces de monnaie.

#### COMMENT PROCÉDER

① Jette quelques pièces sur la table (par exemple 5) et mémorise si le nombre de pièces côté face correspond à un chiffre pair ou impair.

② Tourne toi et demande à un de tes spectateurs de retourner autant de pièces qu'il le désire mais toujours 2 par 2.

③ Demande lui ensuite de choisir une pièce et de la cacher en positionnant sa main dessus.

④ Tu es en mesure maintenant de connaître si la pièce cachée par le spectateur est du côté pile ou face.

L'astuce est très simple:

**1<sup>er</sup> cas :** Si le nombre de pièces côté face est toujours impair ou toujours pair par rapport au début du tour, la face de la pièce cachée est pile.

**2<sup>ème</sup> cas :** Dans le cas contraire, pair au début impair à la fin ou vice versa, la pièce cachée est côté face.

### TOUR 44 |

#### EFFET

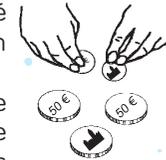
Une allumette se met à sursauter comme par miracle sans aucune explication rationnelle.

#### MATÉRIEL

2 allumettes.

#### COMMENT PROCÉDER

Prends une première allumette et place la entre tes doigts comme sur le schéma ci-contre.

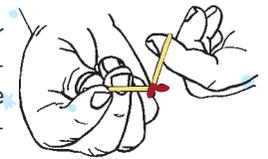


L'ongle de ton majeur doit être en contact avec l'allumette.

Prends une deuxième allumette et place la sur la première allumette comme sur le schéma ci-dessous.

Déplace ton majeur dont l'ongle est toujours plaqué contre l'allumette N°1 imperceptiblement.

Tu vas ainsi créer des ondes qui vont se répercuter sur l'allumette N°2 qui va alors sautiller comme par miracle sans aucune explication rationnelle.



### TOUR 45 |

#### EFFET

Tu vas pouvoir déterminer la couleur de n'importe quel crayon de couleur placé dans ton dos.

#### MATÉRIEL

Minimum 3 crayons de couleurs différentes.

#### COMMENT PROCÉDER

Donne tes crayons de couleur à une personne du public et retourne toi.

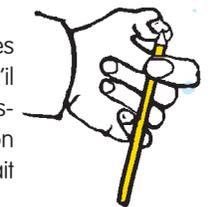
Demande lui de te donner dans ton dos un crayon de la couleur de son choix.

Une fois en main, frotte la mine contre l'ongle de ton pouce et demande lui de reprendre le crayon.

Je te rappelle que tu es toujours de dos et qu'il t'est absolument impossible d'avoir vu le crayon que ton spectateur avait choisi.

Une fois le crayon restitué au spectateur, replace naturellement tes mains devant toi et fais semblant de réfléchir quelques secondes.

Regarde alors discrètement ton ongle pour connaître la couleur du crayon.



## TOUR 46 |

### EFFET

Un stylo va sortir d'une bouteille comme par miracle.

### MATÉRIEL

Un stylo, une bouteille et du fil de nylon le plus fin possible (style fil de pêche).

### PRÉPARATION:

Accroche secrètement le fil de nylon au bouton de ton pantalon ou sur un passant de ceinture et accroche l'autre extrémité du fil au capuchon du stylo. La longueur du fil doit être légèrement inférieure à la longueur de ton bras.

Place le stylo dans ta poche de pantalon.

### COMMENT PROCÉDER

Donne la bouteille à examiner à tes spectateurs puis sors le stylo de ta poche et enfille le dans la bouteille capuchon vers le bas.

Il te suffit maintenant de tendre ton bras vers l'avant pour faire monter le stylo dans la bouteille et de le plier pour la faire redescendre comme par miracle.



## TOUR 47 |

### EFFET

Un spectateur va ouvrir au hasard une page d'un livre et tu vas pouvoir annoncer sans aucune hésitation la première phrase écrite sur cette page.

### MATÉRIEL

Deux livres.

### PRÉPARATION

Apprends par coeur la première phrase figurant par exemple à la page 92 des deux livres. Tu devras également te rappeler quelle phrase correspond à quel livre.

### COMMENT PROCÉDER:

Prends les 2 livres et demande à ton spectateur d'en choisir un.

Prends le livre restant, effeuille le et demande à ton spectateur de te dire stop lorsqu'il le désire.

Lorsqu'il t'a arrêté, annonce lui le numéro de la page. Quelque soit la page où tu es tombé tu devras lui annoncer la page 92.

Demande lui alors de regarder à la page 92 de son livre et de prendre connaissance de la première phrase.

Fais semblant de lire dans ses pensées et annonce à voix haute la phrase qu'il vient juste de lire.

## TOUR 48 |

### EFFET

Transperce avec une aiguille un ballon de baudruche sans que celui-ci n'éclate.

### MATÉRIEL

Un ballon, un morceau d'adhésif et une aiguille.

### PRÉPARATION

Colle un morceau d'adhésif transparent sur le ballon.

### COMMENT PROCÉDER

Transperce le ballon avec ton aiguille à l'endroit où tu as collé le papier adhésif.

Montre à tes spectateurs que ton ballon est toujours intact et demande à une personne du public d'essayer à son tour avec une deuxième aiguille.

Le ballon va alors éclater détruisant ainsi tout indice.

## TOUR 49 |

### EFFET

Un spectateur choisit au hasard une valeur sur un mètre de couturier. Cette valeur correspondra comme par miracle à la prédiction du magicien.

### MATÉRIEL

Un mètre de couturier (mètre souple en plastique), un trombone, une feuille de papier et un stylo.



## PRÉPARATION

Ecris sur un morceau de papier le nombre "151" et plie ton papier en 4.

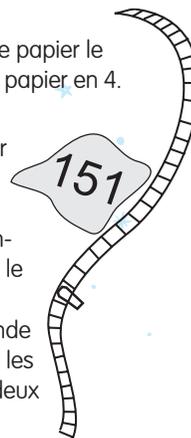
### COMMENT PROCÉDER

Pose ta prédiction sur la table et demande à une personne du public de placer le trombone n'importe où sur le mètre.

Une fois fait, demande lui alors d'additionner les nombres situés des deux côtés du trombone.

L'addition des deux nombres sera toujours égale à 151 car les nombres situés de chaque côté d'un mètre de couturier sont toujours inversés.

Demande à ton spectateur de lire ta prédiction qui correspondra obligatoirement au nombre qu'il vient de trouver.



## TOUR 50 |

### EFFET

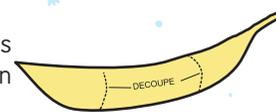
Un spectateur va éplucher une banane intacte et va découvrir qu'elle est coupée en autant de morceaux qu'il aura préalablement annoncé.

### MATÉRIEL

Une banane pas trop mure et un cure dent.

### PRÉPARATION

Introduis le cure-dent dans le premier tiers de la banane jusqu'à ce que tu viennes buter sur l'intérieur de la partie opposée de la peau comme sur le schéma et déplace le cure-dent latéralement afin de cisailier la banane sans endommager la peau. Recommence la même opération sur le 2<sup>ème</sup> tiers de la banane. Bien que d'apparence tout à fait normale ta banane sera ainsi découpée à l'intérieur en trois morceaux.



## COMMENT PROCÉDER

Demande à un spectateur s'il veut que la banane que tu as en main soit découpée en 2 ou 3 morceaux.

Fais alors semblant de donner deux coups de sabre et demande lui de l'éplucher.

S'il a choisi "3 morceaux" montre lui que la banane est coupée en 3 morceaux comme demandé.

S'il a choisi "2 morceaux" montre lui que tu as coupé la banane par deux fois comme demandé.

## TOUR 51 |

### EFFET

Une boule va comme par miracle se déplacer le long de la baguette magique.

### MATERIEL

Une baguette magique (fournie), une boule et un élastique.

### SECRET

L'élastique va servir à maintenir la balle en équilibre.



### PRÉPARATION

Enlève les deux embouts de la baguette, coupe l'élastique, enfille les 2 extrémités dans la baguette et replace les 2 embouts.

### COMMENT PROCÉDER

① Positionne ta baguette magique face au public avec l'élastique vers toi.

② Positionne un de tes pouces entre la baguette magique et l'élastique de manière à laisser un espace entre la baguette et l'élastique.

③ Prends la balle et place la entre l'élastique et la baguette. Tes spectateurs auront l'impression que ta balle est comme par miracle en équilibre sur la baguette.

④ Place ton autre pouce entre l'élastique et la baguette de l'autre côté.

⑤ Tu peux maintenant déplacer la boule le long de ta baguette comme un véritable magicien professionnel.



## TOUR 52 |

### EFFET

Une corde va s'allonger comme par miracle dans les mains du magicien.

### MATÉRIEL

Une corde de minimum 50 cm.

### COMMENT PROCÉDER:

Place dans chacune de tes mains la corde en accordéon comme sur le schéma ci-contre.



Présente ensuite la corde avec tes deux poings fermés à ton public.

Ecarte doucement tes bras, la corde à l'intérieur de tes mains va petit à petit se dérouler et donner l'impression qu'elle s'allonge.

## TOUR 53 |

### EFFET

Un spectateur place secrètement 1 pièce de différente valeur dans chacune de ses mains. Tu vas pouvoir connaître dans quelle main se situe chaque pièce.

### MATÉRIEL

2 pièces de monnaie de différente valeur.



### COMMENT PROCÉDER

Présente une pièce de 2€ et une pièce de 1€ et demande à un spectateur de mettre secrètement une pièce dans chacune de ses mains.

Demande lui à présent de multiplier la valeur de la pièce tenue en main droite par 8.

Si le spectateur tient la pièce de 2€ cela fera 16 et si il tient la pièce de 1€ cela fera 8.

Demande lui à présent de multiplier la valeur de la pièce tenue dans sa main gauche par 7 (soit  $7 \times 2 = 14$  ou  $7 \times 1 = 7$ ).

Demande lui d'additionner les deux résultats et de te communiquer le total.

Si le total est 22, la pièce de 1€ est dans la main droite.

Si le total est 23, la pièce de 1€ est dans la main gauche.

## TOUR 54 |

### EFFET

Une corde va comme par miracle passer à travers ton cou.

### MATÉRIEL

Une corde de minimum 50 cm.

### COMMENT PROCÉDER

① Noue les extrémités de la corde.



② Place la corde derrière ton cou et tends la grâce à tes deux pouces (voir schéma ①).



③ Rapproche alors tes mains et crochette avec ton majeur de la main droite (par exemple) l'intérieur de la boucle gauche.



④ Tout en gardant ton majeur dans la boucle, tends à nouveau tes bras d'un geste rapide et laisse filer la boucle tenue par le pouce de ta main droite.



⑤ La corde va alors se retrouver devant toi en ayant donné l'impression de passer à travers ton cou.

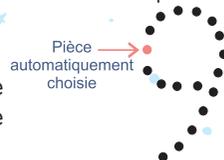
## TOUR 55 |

### EFFET

Le spectateur va choisir un nombre au hasard et va tomber comme par miracle sur la seule pièce posée dont le dos est marqué.

### COMMENT PROCÉDER

Dispose 18 pièces de monnaie comme sur le schéma ci-contre.



Demande à ton spectateur de choisir un chiffre entre six et dix-huit (exemple 12) et de compter, à partir de la première pièce à la base du neuf, jusqu'à 12.

Une fois arrivé, demande lui de repartir dans l'autre sens en comptant à nouveau jusqu'à 12 en commençant par la pièce où il s'était arrêté et en se déplaçant uniquement sur les pièces constituant le cercle du neuf. Les 5 pièces de la base du chiffre ne doivent plus être prise en compte.

Quelque soit le nombre choisi par ton spectateur, il tombera obligatoirement toujours sur la même pièce.

Si tu veux, recommence le tour, change le nombre de pièces de la base du neuf pour que tes spectateurs ne s'aperçoivent pas, quelque soit le chiffre choisi, qu'ils tombent sur la même pièce.

## TOUR 56 |

### EFFET

Un billet de banque placé verticalement va par la seule force de la pensée tomber sur la table.

### COMMENT PROCÉDER

Place le billet comme sur le schéma ci-contre.

Passe ta main au dessus du billet comme si tu voulais le magnétiser.

Lorsque le regard de tes spectateurs sera dirigé sur tes mains (pour voir si tu ne triches pas et si tu ne touches pas le billet) souffle alors discrètement en direction du billet.

Celui-ci va alors tomber sans que tes spectateurs ne puissent expliquer la raison.

## TOUR 57 |

### EFFET

Fais tenir un stylo en lévitation entre tes mains.

### MATÉRIEL

Un crayon ou un stylo.

### COMMENT PROCÉDER

Montre tout d'abord que tu ne caches

aucun accessoire, puis place le stylo derrière tes mains en le bloquant avec ton petit doigt comme sur le schéma ci-contre.



## TOUR 58 |

### EFFET

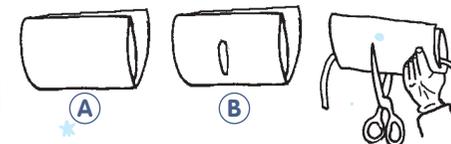
Une corde placée dans une feuille de papier va être coupée en deux et se reconstituer comme par miracle dans les mains du magicien.

### MATÉRIEL

Pour réaliser ce tour, tu as besoin d'une feuille de papier, une corde ou un ruban, une paire de ciseaux à bout rond.

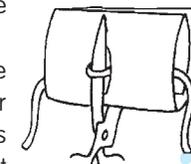
### COMMENT PROCÉDER

Plie une feuille de papier en trois comme sur le schéma A et découpe une fente sur l'un des côtés comme sur le schéma B.



Tu introduis une ficelle dans la feuille pliée et tu découpes la feuille de papier et la corde.

Tu vas te servir de la fente découpée en secret pour faire passer la pointe des ciseaux dans la fente et devant la ficelle.



Cette opération va te permettre de ne découper que la feuille.

Prends les 2 morceaux de papier et la corde en main, concentre toi quelques secondes et montre que tu as par la simple force de ta pensée réussi à reconstituer la corde.



## TOUR 59 |

### EFFET

Ta baguette magique va tenir toute seule derrière ta main.

### MATÉRIEL

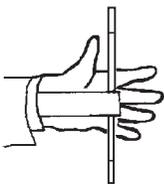
Une baguette magique et un stylo (non fourni).

### SECRET

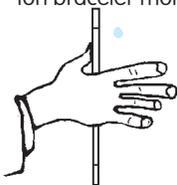
Le stylo maintenu par ton bracelet-montre va servir à maintenir la baguette magique verticalement.

### COMMENT PROCÉDER

① Place ta baguette magique entre la paume de ta main et ton stylo coincé avec ton bracelet-montre.



② Lâche la baguette magique pour montrer que celle-ci tient toute seule derrière ta main.



## TOUR 60 |

### EFFET

Ta baguette magique devient toute molle.

### MATÉRIEL

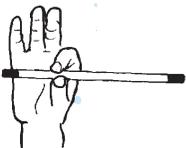
Une baguette magique.

### SECRET

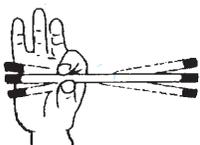
La manière de bouger ta baguette entre tes doigts va donner l'illusion qu'elle se déforme.

### COMMENT PROCÉDER

① Tiens ta baguette sans trop la serrer entre ton pouce et ton index à environ 1/3 de sa longueur comme sur le schéma.



② Effectue en souplesse un mouvement de balancier avec ta main de manière à faire bouger la baguette entre tes doigts.



③ Après quelques secondes, la baguette va donner l'illusion de se déformer et d'être complètement molle.



## TOUR 61 |

### EFFET

Une balle va devenir tellement lourde qu'aucune personne du public ne pourra la soulever avec son pied.

### MATÉRIEL

Une petite balle quelconque.

### COMMENT PROCÉDER

Explique à tes spectateurs qu'aucune personne n'est capable de soulever avec son pied la balle avec laquelle tu es en train de jouer. Demande à une personne du public de venir essayer. Positionne le côté gauche de son corps contre un mur et demande lui de bien plaquer son pied gauche contre le bas du mur. Pose alors la balle sur son pied droit et demande lui maintenant de soulever la balle ! Impossible car il ne pourra pas lever son pied sans perdre l'équilibre !



## TOUR 62 |

### EFFET

De l'eau va léviter à l'intérieur d'un verre.

### MATÉRIEL

Un verre, une carte à jouer et de l'eau.

### COMMENT PROCÉDER

Remplis à ras bord un verre d'eau et pose une carte à jouer par dessus. Pose ta main sur la carte et retourne le verre. Appuie sur le verre et enlève ta main. La carte et l'eau à l'intérieur du verre vont tenir en suspension comme par miracle.



## TOURS MATHÉMATIQUES

### TOUR 63 |

Le magicien va additionner en une fraction de seconde n'importe quelle suite de nombres inscrits sur ces 4 tablettes.

### COMMENT PROCÉDER

① Fabrique les tablettes ci-contre (4 tablettes recto/verso). Place toi face à ton spectateur et demande lui de placer les 4 tablettes recto/verso dans n'importe quel sens et dans n'importe quel ordre.

CARTE 1		CARTE 2		CARTE 3		CARTE 4	
8	5	7	1	3	2	6	3
2	9	4	7	5	6	3	8
7	3	5	2	8	1	7	5
9	1	6	9	6	5	2	1
1	2	3	3	2	9	8	4
RECTO	VERSO	RECTO	VERSO	RECTO	VERSO	RECTO	VERSO

② Demande lui alors d'additionner à l'aide d'une calculette ou à la main les 5 nombres qui sont inscrits devant lui. Dans l'exemple  $8\ 763 + 2\ 435 + 7\ 578$  etc...

8	7	6	3
2	4	7	5
7	5	7	8
9	6	2	6
1	3	8	2

③ Pendant que ton spectateur réalise son addition, regarde discrètement la 2<sup>ème</sup> ligne qui se trouve de ton côté (côté verso). Cette ligne va te servir pour connaître immédiatement la somme des 5 nombres qui se trouve devant ton spectateur.  $4 = 2 -$  Pour cela, ajoute virtuellement un 2 à la fin de la ligne et lis à l'envers en soustrayant 2 au dernier chiffre. Dans l'exemple j'ajoute 2 et je lis 29 786 - 2 (que je soustrais au dernier chiffre) soit 29 784.

2	3	1	5
6	8	7	9
1	5	2	3
5	1	9	1
9	4	3	2

④ Il ne te reste plus maintenant qu'à te placer devant les chiffres de ton spectateur, de faire semblant de calculer pendant 1 à 2 secondes et d'annoncer instantanément le résultat que venait laborieusement de trouver ton spectateur.

## TOUR 64 |

Reproduis sur une feuille le tableau ci-contre et écris secrètement sur un morceau de papier le mot «rond», plie le en 4 et pose le sur la table.

 PIQUE	 ETOILE	 CROIX
 TRÈFLE	 COEUR	 ROND
 RECTANGLE	 TRIANGLE	 CARREAU

### COMMENT PROCÉDER

Donne le tableau à une personne de ton entourage et demande lui de suivre les instructions ci-dessous :

- Choisis au hasard une des 9 cases du tableau et place ton doigt sur celle-ci.
- Epèle le nom de la figure et déplace ton doigt d'une case pour chaque lettre épelée. Tu peux te déplacer vers la gauche, vers la droite, vers le haut ou le bas.
- Tu n'es pas sur le rectangle, supprime le.
- Maintenant déplace toi de 5 cases (sans passer par le rectangle).
- Tu n'es pas sur le trèfle, supprime le.
- Déplace toi de 2 cases.
- Tu n'es pas sur le triangle, supprime le.
- Déplace toi de 3 cases.
- Supprime le pique et le carreau car tu n'y es pas.
- Déplace toi encore de 3 cases.
- Tu n'es pas sur l'étoile, supprime la.
- Déplace toi une dernière fois d'une seule case.
- Enlève la croix et le coeur puisque tu n'y es pas.
- Il n'y a maintenant plus qu'une seule case. Demande alors à ton spectateur d'ouvrir le morceau de papier plié sur la table. Il correspondra précisément comme par miracle, à la seule case restante qui sera quelque soit le choix de départ du spectateur : «LE ROND».

## TOUR 65 |

Tu vas pouvoir retrouver un nombre initialement choisi au hasard par un spectateur.

### COMMENT PROCÉDER

Demande à ton spectateur d'écrire secrètement sur une feuille un nombre compris entre 11 et 77. Par exemple 36.

Demande lui ensuite de multiplier le nombre par 3 et d'ajouter 9 au résultat.

Demande ensuite à ton spectateur de multiplier son total encore une fois par 3 et de rajouter au résultat obtenu le nombre choisi au départ (dans l'exemple 36).

Demande lui de te donner le total trouvé soit dans l'exemple 387.

Sélectionne mentalement les deux premiers chiffres du nombre et enlève 2 à ce nombre, soit  $38-2=36$ .

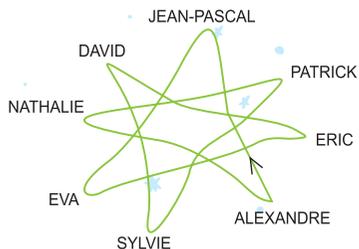
Annonce alors que le nombre sélectionné au départ par le spectateur est 36 !

### TOUR 66 |

Un spectateur va choisir au hasard un prénom parmi une liste et tu vas être capable de connaître ce prénom sans aucune hésitation.

### COMMENT PROCÉDER

Recopie le schéma ci-dessous et demande à une personne du public de choisir un pré-



nom figurant sur la liste.

La personne va choisir par exemple David. Pointe avec ta baguette magique le prénom Alexandre, ton spectateur devra épeler mentalement chaque lettre du prénom qu'il a choisi à chaque fois que ta baguette pointera un prénom. Tu commenceras toujours par Alexandre et tu suivras ensuite le fil qui l'emmènera vers Jean-Pascal puis ensuite Eva, etc, etc...

Dans l'exemple de David, ton spectateur épellera mentalement le "D" de David lorsque tu pointeras Alexandre, le "A" lorsque

tu pointeras Jean-Pascal etc, etc...

Lorsqu'il arrivera à la dernière lettre de son prénom, demande lui de te dire "STOP".

A ce moment là, ta baguette sera comme par miracle justement pointée sur le prénom que ton spectateur avait choisi !

### TOUR 67 |

A partir d'un nombre pris au hasard, le résultat final d'une série de calcul du spectateur coïncidera comme par miracle à ta prédiction.

### COMMENT PROCÉDER

Pose sur la table un morceau de papier plié en 4 où est inscrit le nombre 1089.

Demande à un spectateur de choisir un nombre entre 100 et 1 000 composé de chiffres tous différents.

Par exemple 481.

Demande lui d'écrire ce nombre sur une feuille et, sur la ligne du dessous d'écrire ce nombre en inversant l'ordre des chiffres soit dans l'exemple: 184

Demande lui alors de soustraire le plus petit chiffre au plus grand, soit  $481 - 184 = 297$

Si le résultat est inférieur à 100 rajoute un zéro devant.

Inverse alors l'ordre des chiffres et additionne les 2 nombres.

### TOUR 68 |

#### EFFET

Tu vas pouvoir découvrir l'âge et le mois de naissance de ton spectateur.

### COMMENT PROCÉDER

Demande à un spectateur de prendre le chiffre de son mois de naissance, de le multiplier par 2 et d'ajouter 5 au résultat.

Par exemple une personne de 10 ans née en Février.

Ce qui fera 2 (pour Février)  $\times 2 = 4 + 5 = 9$

Demande lui de multiplier le résultat par 50 et d'ajouter le chiffre de son âge.

Donc  $9 \times 50 = 450 + 10 \text{ ans} = 460$ .

$$\begin{array}{r} 481 \\ -184 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 297 \\ +792 \\ \hline 1089 \end{array}$$

Demande lui maintenant le chiffre qu'il a trouvé et soustrais 250.

Soit  $460 - 250 = 210$ . En prenant les deux derniers chiffres du nombre, tu connaîtras l'âge de ton spectateur.

Dans l'exemple : 10 ans!

En prenant le premier ou les deux premiers chiffres (s'il y a 4 chiffres) tu connaîtras le mois de naissance. Dans l'exemple, le 2 donc le mois de Février.



### TOUR 69 |

Comment placer les chiffres 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 dans la grille ci-dessous afin que la somme des cases horizontales, verticales et diagonales soit toujours 18 ?

5	10	3	= 18
4	6	8	= 18
9	2	7	= 18
= 18	= 18	= 18	= 18

### TOUR 70 |

Comment être sûr de gagner à un jeu répertorié comme un jeu de pur hasard ?

#### MATÉRIEL

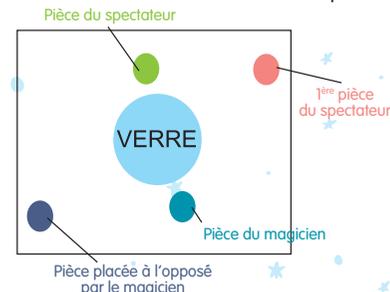
Prend une vingtaine de pièces de monnaie identiques, une serviette en papier ou un petit carré de tissus et un verre.

Place le verre au milieu de la serviette à l'envers et explique que le jeu se joue à deux et consiste à placer l'un après l'autre des pièces sur la serviette sans qu'elles ne se chevauchent, et, que le gagnant, sera celui

qui posera la dernière pièce.

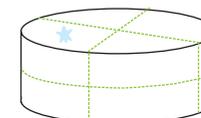
### SOLUTION

Invite une personne du public à jouer et en tant que novice, invite le à commencer. Quel que soit l'endroit où ton spectateur posera sa pièce tu devras placer la tienne à l'opposé exact par rapport au verre. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tu places la dernière pièce qui sera exactement à l'opposé de la dernière pièce, de ton spectateur. Tu auras compris que le gagnant de ce jeu ne doit en aucun cas commencer la partie.



### TOUR 71 |

Comment couper ce gâteau en 8 parts égales en le coupant seulement 3 fois ?



**SOLUTION:** Il suffit de le couper en quatre et une fois sur sa tranche.

### TOUR 72 |

Un spectateur choisit n'importe quel groupe de 9 dates dans un calendrier et tu pourras toujours donner le total en étant encore plus rapide qu'un ordinateur.

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

### COMMENT PROCÉDER:

- Montre à ton public une page de calendrier représentant un mois entier.
- Demande à un spectateur de choisir un carré de 9 dates (3 horizontalement et 3 verticalement).

- Donne une feuille de papier à chacun des spectateurs et demande leur d'additionner les dates.
- Grâce à une astuce mathématique tu vas pouvoir connaître le résultat bien avant eux. Pour cela, prends le premier chiffre du carré, dans l'exemple le 7 puis ajoute 8 soit 15. Multiplie ensuite le tout par 9. Soit  $15 \times 9 = 135$
- Ecris le total sur un bout de papier et dès qu'une personne du public te donnera le résultat, montre lui que tu as déjà écrit le total sur un morceau de papier. Tes dons te permettent de calculer plus rapidement qu'un ordinateur!

Prends	1 000	
Ajoute	40	
Ajoute encore	1 000	Quel est le total ?
Ajoute	30	Non ce n'est pas 5 000 !
Encore	1 000	Recalcule une 2 <sup>ème</sup> fois
Plus	20	La bonne réponse est : 4 100
Et plus	1 000	
Et pour finir	10	

### TOUR 73 |

Additionne à voix haute et le plus vite possible les nombre ci-dessous...  
Les nombres ont été placés de manière à l'induire en erreur.  
Réalise cette expérience avec un spectateur, il va à coup sûr lui aussi se tromper.

### TOUR 74 |

Quel que soit le nombre choisi au départ par ton spectateur, tu pourras connaître à l'avance le résultat final d'une série de calcul.

#### COMMENT PROCÉDER:

Demande à ton spectateur de choisir un nombre, par exemple 42.  
Demande lui alors de la multiplier par 3, soit  $42 \times 3 = 126$   
D'ajouter 1, soit  $126 + 1 = 127$   
Puis d'ajouter encore 1, soit  $127 + 1 = 128$   
Demande lui d'additionner les 3 nombres trouvés;  $126 + 127 + 128 = 381$   
Puis de faire la somme des 3 chiffres qui compose le résultat ;  $3 + 8 + 1 + 12$

Et pour finir d'additionner une dernière fois les 2 chiffres obtenus ;  
 $1 + 2 = 3$

Tu peux recommencer le tour avec n'importe quel nombre au départ, tu tomberas toujours sur le même résultat.

Tu peux donc avant de commencer le tour écrire sur un morceau de papier le chiffre 3, le plier en 4 et le remettre à ton spectateur en affirmant que tu viens de réaliser une prédiction que qui sera vérifiée à la fin du tour.

### TOUR 75 |

Ce tour permet de lire dans les pensées pour retrouver sans aucun indice le nombre secrètement pensé au départ par un spectateur.

#### COMMENT PROCÉDER:

Demande à ton spectateur de penser secrètement à un nombre.  
Par exemple 21  
Ensuite demande lui de multiplier ce nombre par 2 sans te dévoiler son résultat.  
Soit  $21 \times 2 = 42$

Puis demande lui d'ajouter à son résultat un nombre pair choisi au hasard par toi (ce nombre que nous allons appeler «X» va te servir à connaître le résultat secret de ton spectateur à la fin du tour).

Par exemple tu vas lui demander d'ajouter le nombre 10 ce qui fera un total de 52.  
Demande lui maintenant de diviser le nombre secret (dans l'exemple 52) par 2 puis de soustraire le nombre initial qu'il avait choisi au départ (dans l'exemple 21).

Soit  $52 : 2 = 26$  puis  $26 - 21 = 5$   
Voilà, ton spectateur a un nombre secret en tête et pour le trouver... il te suffit de diviser par 2 le nombre «X» que tu lui avais demandé d'ajouter à son calcul pendant le tour.  
 $X = 10$  et si je divise 10 par 2 j'obtiens effectivement le chiffre 5.

Le même chiffre que ton spectateur a secrètement calculé dans sa tête.

## QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI

### TOUR 76 |

Essaie à présent de décoller ma main que je viens de déposer sur ma tête!

#### SOLUTION

Place ta main sur ta tête comme sur le schéma et demande à une personne du public d'essayer de la décoller.

Impossible, on te fera peut être décoller du sol mais c'est tout.

Tes amis vont être réellement impressionnés par une telle force!



### TOUR 77 |

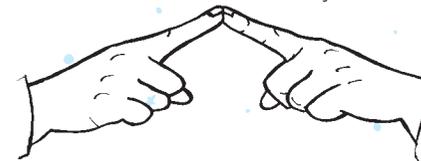
Essaie de décoller mes deux mains qui se touchent par simple contact entre tes deux index !

#### SOLUTION

Place tes mains comme sur le schéma en mettant en contact tes deux index.

En gardant une forte pression sur tes 2 doigts, personne ne pourra les décoller l'un de l'autre en tenant tes poignets.

C'est bizarre mais c'est comme ça!



### TOUR 78 |

Après les deux premières expériences, essaie maintenant de décoller mes deux poings soudés l'un à l'autre.

#### SOLUTION

Place tes deux poings comme sur le sché-

ma en plaçant discrètement le pouce de ta main inférieure dans le poing supérieur en le maintenant fermement. Ainsi personne ne pourra séparer tes deux poings.



Après avoir enchaîné les trois tours, demande à ce qu'une des personnes essaie de réaliser la même chose.

Ton spectateur va alors mettre en contact ses deux poings (sans le pouce à l'intérieur d'un de ses poings) et il te sera alors très facile de séparer ses deux poings.

Tu prouveras ainsi que tu as réellement une force exceptionnelle.

## 52 CARTES ILLUSION D'OPTIQUE

Niveau  
Facile  
7+



### AS DE TRÈFLE

#### >> CANARD OU LAPIN

Si tu regardes attentivement, tu vas pouvoir t'apercevoir que ce dessin représente à la fois un canard et un lapin.

### 2 DE TRÈFLE

#### >> LE DAMIER MAGIQUE

En regardant ce dessin, qui pourrait imaginer que le trait noir au premier plan est exactement de la même longueur que le trait noir du fond ?

### 3 DE TRÈFLE

#### >> DIAPASON À 3 BRANCHES

Ce diapason est-il pourvu de 2 branches ou de 3 branches ?

### 4 DE TRÈFLE

#### >> PARADOXE

Selon la manière dont tu regardes, tu verras la porte à moitié ouverte vers l'intérieur ou vers l'extérieur.

### 5 DE TRÈFLE

#### >> LES SPIRALES DU FAKIR

Ces 2 spirales apparemment identiques sont pourtant totalement différentes. La première spirale est dessinée d'un seul trait alors que la deuxième est constituée de 2 spirales indépendantes mise côte à côte !

### 6 DE TRÈFLE

#### >> LE TRIANGLE INFERNAL

Grâce à un subtil jeu d'ombre et de lumière, ce triangle représenté par un dessin est absolument irréel et impossible à fabriquer.

### 7 DE TRÈFLE

#### >> LES 8 PARALLÈLES

Des traits obliques sur des lignes parfaitement parallèles mettent assez de confusion dans notre cerveau pour croire que les lignes ont été tracées de travers.

### 8 DE TRÈFLE

#### >> LES TROIS CORDES

Qui pourrait imaginer que ces 3 morceaux de corde proviennent du même arc de cercle et ont exactement le même rayon ?

### 9 DE TRÈFLE

#### >> VERTICALE ILLUSION

La ligne verticale paraît plus grande que la ligne horizontale et pourtant elles sont exactement de la même grandeur.

### 10 DE TRÈFLE

#### >> ÉTAGE MAGIQUE

La conception de ce dessin te permet de voir 3 étages alors qu'il n'y a jamais plus de 2 étages l'un au dessus de l'autre !

### VALET DE TRÈFLE

#### >> TABLES JUMELLES

Si l'on te dit que les 2 tables sont exactement de la même largeur et de la même longueur tu ne vas pas le croire et pourtant... Prends un décimètre et vérifie !

### DAME DE TRÈFLE

#### >> PERSONNES AU BALCON

Regarde attentivement ce balcon apparemment tout à fait ordinaire, tu vas voir apparaître entre chaque balustre une jeune femme de profil.

### ROI DE TRÈFLE

#### >> PÉTALES MAGIQUES

Le cercle central de la petite fleur est-il plus grand que le cercle central de la grande fleur ? Ils sont identiques !



### AS DE CŒUR

#### >> À LA LOUPE

Une disposition astucieuse de simples points blancs sur un damier parfaitement symétrique nous donne une remarquable impression de relief !

### 2 DE CŒUR

#### >> CHAMPAGNE

Derrière cette coupe se cache 2 visages de profil.

Les vois-tu ?

### 3 DE CŒUR

#### >> CROIX MAGIQUES

Est-ce que tu vois les ronds entre les croix ? Et pourtant ils n'existent pas, ils proviennent seulement de ton imaginaire et ne sont que le fruit de ton extrapolation visuelle.

### 4 DE CŒUR

#### >> DISTORSION MAGIQUE

Les ronds en arrière plan du carré donnent l'impression que les côtés du carré sont distordus alors qu'ils sont en fait parfaitement rectilignes.

### 5 DE CŒUR

#### >> ILLUSION

Les veinures à l'intérieur de ces rectangles donnent l'impression qu'ils sont courbes alors qu'ils sont parfaitement parallèles.

### 6 DE CŒUR

#### >> ÉTAGE VIRTUEL

Grâce au talent d'un architecte sans scrupule, la même porte de sortie est située à la fois au 1er étage et au rez-de-chaussée.

### 7 DE CŒUR

#### >> L'ÉLÉPHANT À 5 PATTES

Cet éléphant, tout à fait normal à 1ère vue, possède en réalité 5 pattes.

### 8 DE CŒUR

#### >> LE CUBE VIRTUEL

8 cercles noirs bariolés te permettent de voir très distinctement un cube complètement virtuel au milieu du dessin.

### 9 DE CŒUR

#### >> LE LIVRE DU FAKIR

Ce livre peut être vu de 2 façons différentes: ouvert vers soi ou dos à soi!

### 10 DE CŒUR

#### >> OU EST LE CENTRE ?

Quel est le point qui se trouve au milieu du cercle ? Contrairement à ce que l'on pense, c'est le point situé à gauche.

### VALET DE CŒUR

#### >> LES CARRÉS MAGIQUES

Regarde l'image, des ronds gris apparaissent entre les carrés. Essaie d'en fixer un, il disparaîtra instantanément.

### DAME DE CŒUR

#### >> LES COLONNES ANTIQUES

Les colonnes de ce panthéon sont-elles carrées ou rondes ?

Tout dépend si l'on regarde la base ou le sommet.

### ROI DE CŒUR

#### >> AMBIGUÏTÉ

Lis ces deux lignes sans t'arrêter. As-tu rencontré une difficulté d'interprétation ?

Le B et le 13 sont pourtant identiques. Ton cerveau a su s'adapter au contexte sans même que tu aies eu à y penser !



### AS DE PIQUE

#### >> LE KALÉIDOSCOPE

Une étoile à 5 branches se cache à l'intérieur de ce patchwork de couleur. Un indice ? L'étoile est quelque part en haut à gauche.

### 2 DE PIQUE

#### >> CARRÉMENT OBLIQUE

Les flèches donnent l'illusion que les bords du carré ne sont pas parallèles et pourtant celui-ci est parfaitement symétrique.

### 3 DE PIQUE

#### >> CHAHUT VIRTUEL

A première vue, ce dessin peut paraître désordonné. En regardant bien, on s'aperçoit que l'ensemble est composé de carrés symétriques alignés en lignes parfaitement droites.

### 4 DE PIQUE

#### >> LE CUBE IMPOSSIBLE

En regardant bien ce cube apparemment normal, tu vas t'apercevoir que la disposition des barres est complètement fantaisiste et qu'il est impossible à fabriquer.

## 5 DE PIQUE

### >> L'ÉTOILE MYSTÈRE

L'étoile se situe-t-elle à mi-hauteur, vers le haut ou vers le bas du triangle ?

A mi-hauteur.

## 6 DE PIQUE

### >> LA ROUE VIRTUELLE

Regarde le point blanc au centre du dessin puis approche et éloigne ta tête de la carte. Tu vas avoir l'illusion que les 2 cercles du dessin se mettent à tourner.

## 7 DE PIQUE

### >> LE CUBE À 6 BRANCHES

Ce dessin te permet de voir au choix : un cube en trois dimensions ou un hexagone plat pourvu de 6 branches.

## 8 DE PIQUE

### >> LES DRAPEAUX

Le drapeau rouge paraît plus petit que le jaune. Et pourtant, ils sont de la même dimension.

## 9 DE PIQUE

### >> LA SPIRALE INFERNALE

Tu as l'impression de voir une spirale alors que ce ne sont que des cercles de différents diamètres.

## 10 DE PIQUE

### >> DESSUS-DESSOUS

Selon où l'on regarde, ce carré nous donne l'impression d'être placé soit plus haut ou soit plus bas que le dessin.

## VALET DE PIQUE

### >> L'ÉNIGME

Si j'intervertis la disposition des pièces, mon puzzle est maintenant incomplet alors que le triangle est exactement de la même taille que l'original ! Où se trouve le subterfuge ?

## DAME DE PIQUE

### >> LES FLÈCHES

Que vois-tu en premier les flèches blanches ou ... les flèches violettes situées au milieu des flèches blanches ?

## ROI DE PIQUE

### >> LES PARALLÈLES

Quelle est la continuité de la ligne N°1 ? La ligne N°2 ou N°3 ? La ligne N°3.



## AS DE CARREAU

### >> OU ?

Difficile de savoir si ce dessin représente 7 barres rectangulaires ou seulement 5. Tout dépend si l'on regarde le bas ou le haut du dessin.

## 2 DE CARREAU

### >> DÉFORMATION MAGIQUE

Malgré les apparences, le cercle au milieu du triangle est parfaitement rond.

## 3 DE CARREAU

### >> L'ARC DE TRIOMPHE

Quel est le pilier de l'arc qui est le plus près de toi ?

Impossible de répondre car une fausse perspective se cache dans ce dessin.

## 4 DE CARREAU

### >> L'ÉCLAT MAGIQUE

L'éclat en arrière plan donne l'impression que les parallèles sont incurvées alors qu'elles sont en réalité tout à fait rectilignes !

## 5 DE CARREAU

### >> L'ESCALIER SANS FIN

N'emprunte jamais cet escalier, il te conduira nulle part et tu n'en verras jamais la fin !

## 6 DE CARREAU

### >> CHERCHER LA PART

La part de gâteau manquante est cachée. A toi de la retrouver.

Solution : retourne la carte, fixe la part manquante et tu verras apparaître la part de gâteau.

## 7 DE CARREAU

### >> LES 3 CARRÉS

Les lignes de ces trois carrés sont rigoureusement parallèles malgré les apparences.

## 8 DE CARREAU

### >> MULTIFACETTE

Regarde la bien, ce dessin cache un secret derrière le pilier. Tu pourras découvrir soit 2 visages de femmes de profil soit un seul et unique visage vu de face.

## 9 DE CARREAU

### >> NIVEAU DE GRIS

Incroyable mais vrai, le rectangle au milieu du dessin est d'un gris uniforme.

Cache le dégradé de gris en arrière plan et tu t'apercevras alors que le gris du rectangle est uniforme.

## 10 DE CARREAU

### >> TRAVERSES DU FAKIR

Les traverses semblent dans tous les sens et pourtant elles sont parfaitement alignées et parallèles ! Si cela te paraît invraisemblable, prends une règle et vérifie par toi-même.

## VALET DE CARREAU

### >> IMAGE MAGIQUE

En regardant de plus près ce dessin en trois dimensions, tu t'apercevras que la perspective représentée est complètement fausse.



## DAME DE CARREAU

### >> ÉTRANGE PERSPECTIVE

Les rayons et l'axe de cette roue ont une position complètement impossible par rapport à sa circonférence !

## ROI DE CARREAU

### >> TRAIT POUR TRAIT

Quel est le trait le plus long ? Malgré les apparences, ils sont identiques !





**Oxybul éveil et jeux**  
162 boulevard de Fourmies  
59100 Roubaix - FRANCE

**0676970**